

# Inhalt

<b>A</b>	<b>Grundlagen</b>	
<b>1</b>	<b>Medien in der Theorie</b>	12
1.1	<b>Medien als Phänomen</b>	12
1.1.1	Definition von Medien	12
1.1.2	Klassifikationen	14
1.1.3	Medien: Ein vertieftes Verständnis	18
1.2	<b>Direkte persönliche Kommunikation</b>	21
1.2.1	Bedeutung der Sprache	21
1.2.2	Verbale und non-verbale Kommunikation	23
1.2.3	Unterstützende technische Hilfsmittel	24
1.3	<b>Mediale Kommunikation</b>	25
1.3.1	Zusammenhang von Medien und Kommunikation	25
1.3.2	Textkommunikation	30
1.3.3	Bildkommunikation	31
1.3.4	Audiovisuelle Kommunikation	37
1.3.5	Multimediale Kommunikation	38
1.4	<b>Modelle der Medien</b>	39
1.4.1	Ein einfacher Modellansatz: Die Lasswell-Formel	39
1.4.2	Grundmodelle der Kommunikation	46
1.4.3	Bedeutung der Perspektive	49
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	53
<b>2</b>	<b>Medien in der Praxis</b>	54
2.1	<b>Die Medien im Überblick</b>	54
2.2	<b>Zeitungen</b>	58
2.2.1	Basis-Informationen	58
2.2.2	Gattungen von Tageszeitungen	60
2.2.3	Trends und Perspektiven	61
2.3	<b>Zeitschriften</b>	62
2.3.1	Basis-Informationen	62
2.3.2	Gattungen von Zeitschriften	64
2.3.3	Trends und Perspektiven	65
2.4	<b>Buch</b>	66
2.4.1	Basis-Informationen	66
2.4.2	Nutzung und Gattungen	68
2.4.3	Trends und Perspektiven	69
2.5	<b>Druck- und Papierindustrie</b>	70
2.6	<b>Radio</b>	72
2.6.1	Basis-Informationen	72
2.6.2	Öffentlich-rechtlicher Rundfunk	74
2.6.3	Private Rundfunkveranstalter	76
2.6.4	Programm und Nutzung	78
2.6.5	Trends und Perspektiven	79
2.7	<b>Fernsehen</b>	80
	Basis-Informationen	80
	Institutionelle Grundlagen	82
	Konsequenzen der Digitalisierung	83
	Programm und Nutzung	85
	Funktionen der Massenmedien	86
	Trends und Perspektiven	90
2.8	<b>Film und Kino</b>	92
	Basis-Informationen	92
	Film-Wertschöpfungskette	94
	Trends und Perspektiven	95
2.9	<b>Musik</b>	96
	Basis-Infomationen	96
	Musik-Wertschöpfungskette	98
	Trends und Perspektiven	99
2.10	<b>Internet</b>	100
	Basis-Informationen	100
	Funktionen und Nutzungsformen	102
	Trends und Perspektiven	103
2.11	<b>Video- und Computerspiele</b>	104
	Basis-Informationen	104
	Nutzungsformen und Kosten	106
	Trends und Perspektiven	107
2.12	<b>TIME-Branche</b>	108
	Basis-Informationen	108
	Vom Telefon zur Konvergenz	110
	Trends und Perspektiven	111
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	112
<b>3</b>	<b>Geschichte der Medien</b>	114
3.1	<b>Technologische Perspektive</b>	115
3.2	<b>Politische Perspektive</b>	119
3.3	<b>Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive</b>	122
3.4	<b>Wirtschaftliche Perspektive</b>	123
3.5	<b>Zeitreise</b>	125
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	131
<b>B</b>	<b>Gestaltung und Produktion</b>	
<b>4</b>	<b>Elementares Gestalten</b>	134
4.1	<b>Grundsätze der Gestaltung</b>	134
4.2	<b>Sehen und wahrnehmen</b>	135

---

4.2.1	Wahrnehmungskette . . . . .	135	5.5	<b>Makrotypografie</b> . . . . .	186
4.2.2	Wahrnehmungsarten . . . . .	137	5.5.1	Lesefreundlichkeit . . . . .	186
<b>4.3</b>	<b>Gestaltgesetze</b> . . . . .	137	5.5.2	Seitengestaltung . . . . .	188
4.3.1	Figur-Grund-Beziehung . . . . .	138	5.5.3	Anwendungsbeispiele . . . . .	194
4.3.2	Das Gesetz der Nähe . . . . .	138		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	198
4.3.3	Das Gesetz der Geschlossenheit . . . . .	138	<b>6</b>	<b>Bild</b> . . . . .	200
4.3.4	Das Gesetz der Kontinuität . . . . .	139	<b>6.1</b>	<b>Fotografie</b> . . . . .	200
4.3.5	Das Gesetz der Ähnlichkeit . . . . .	139	6.1.1	Fotografischer Prozess . . . . .	201
4.3.6	Das Gesetz der Prägnanz . . . . .	139	6.1.2	Analoge Fotografie . . . . .	209
4.3.7	Das Gesetz der Erfahrung . . . . .	140	6.1.3	Digitale Fotografie . . . . .	213
4.3.8	Anwendungsbeispiele . . . . .	140	<b>6.2</b>	<b>Gestalten von Bildern</b> . . . . .	219
<b>4.4</b>	<b>Formelemente der Gestaltung</b> . . . . .	142	6.2.1	Funktion des Standbildes . . . . .	219
4.4.1	Der Punkt . . . . .	143	6.2.2	Einstellungen . . . . .	220
4.4.2	Die Linie . . . . .	144	6.2.3	Perspektive . . . . .	222
4.4.3	Die Fläche . . . . .	145	6.2.4	Raumtiefe . . . . .	223
<b>4.5</b>	<b>Gestalten mit Formen</b> . . . . .	146	6.2.5	Denken in Schwarzweiß . . . . .	223
4.5.1	Formanordnung . . . . .	147	6.2.6	Denken in Farbe . . . . .	224
4.5.2	Formbeziehung . . . . .	149	6.2.7	Kontur und Umriss . . . . .	224
4.5.3	Formwirkung . . . . .	152	6.2.8	Muster und Struktur . . . . .	225
4.5.4	Anwendungsbeispiel . . . . .	153	6.2.9	Licht und Schatten . . . . .	225
<b>4.6</b>	<b>Gestalten mit Farbe</b> . . . . .	154	6.2.10	Schärfe und Unschärfe . . . . .	225
4.6.1	Farbensehen . . . . .	154	<b>6.3</b>	<b>Bearbeiten von Bildern</b> . . . . .	226
4.6.2	Farbwahrnehmung . . . . .	155	6.3.1	Digitalisieren . . . . .	226
4.6.3	Farbordnung . . . . .	156	6.3.2	Entwickeln . . . . .	229
4.6.4	Farbwirkung . . . . .	160	6.3.3	Bildoptimierung . . . . .	230
4.6.5	Farbkontraste . . . . .	163	6.3.4	Verfremdungen . . . . .	234
4.6.6	Farbharmonie . . . . .	164	<b>6.4</b>	<b>Einsatz in Medienproduktionen</b> . . . . .	236
4.6.7	Anwendungsbeispiel . . . . .	165	6.4.1	Datenmengen . . . . .	236
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	166	6.4.2	Farben für das Web . . . . .	238
<b>5</b>	<b>Typografie</b> . . . . .	168	6.4.3	Bilddateiformate . . . . .	239
<b>5.1</b>	<b>Grundsätze der Typografie</b> . . . . .	168	6.4.4	Bildformate . . . . .	240
<b>5.2</b>	<b>Geschichte der Schrift</b> . . . . .	169		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	241
<b>5.3</b>	<b>Gestalten mit Schrift</b> . . . . .	170	<b>7</b>	<b>Grafik</b> . . . . .	242
5.3.1	Schriften bezeichnen . . . . .	170	<b>7.1</b>	<b>Technische Merkmale</b> . . . . .	242
5.3.2	Klassifikation der Druckschriften		7.1.1	Vektorgrafik . . . . .	242
	nach DIN 16518 . . . . .	171	7.1.2	Pixelgrafik . . . . .	243
5.3.3	Schriftwirkung . . . . .	174	<b>7.2</b>	<b>Darstellungsmethoden</b> . . . . .	244
5.3.4	Klassifikation der Druckschriften		7.2.1	Entwurfszeichnung . . . . .	244
	in der Praxis . . . . .	176	7.2.2	Prinzipdarstellung . . . . .	245
5.3.5	Anwendungsbeispiel . . . . .	177	7.2.3	Ergonomische Darstellung . . . . .	245
<b>5.4</b>	<b>Mikrotypografie</b> . . . . .	178	7.2.4	Schematische Darstellung . . . . .	246
5.4.1	Buchstabe und Wort . . . . .	178	7.2.5	Dimensionsdarstellung . . . . .	246
5.4.2	Vom Buchstaben zur Schrift . . . . .	181			
5.4.3	Anwendungsbeispiel . . . . .	185			

7.2.6	Explosionsdarstellung . . . . .	247	9.2.3	Form-Interpolation . . . . .	305
7.2.7	Gerenderte Darstellung . . . . .	247	<b>9.3</b>	<b>3D-Animation</b> . . . . .	305
<b>7.3</b>	<b>Räumliche Darstellung</b> . . . . .	248	9.3.1	Modellierung . . . . .	306
7.3.1	Perspektivische Darstellung . . . . .	248	9.3.2	Rigging . . . . .	309
7.3.2	Axonometrische Darstellung . . . . .	251	9.3.3	Mapping und Shading . . . . .	310
7.3.3	Darstellung in Ansichten . . . . .	253	9.3.4	Animation . . . . .	311
7.3.4	Steigerung der räumlichen Wirkung . . . . .	254	9.3.5	Rendering . . . . .	312
<b>7.4</b>	<b>Flächige Darstellung</b> . . . . .	256	<b>9.4</b>	<b>Virtual Reality</b> . . . . .	313
7.4.1	Zeichen . . . . .	256	9.4.1	2D-VR-Systeme . . . . .	313
7.4.2	Zeichensysteme . . . . .	258	9.4.2	3D-VR-Systeme . . . . .	316
<b>7.5</b>	<b>Informationsdarstellungen</b> . . . . .	260	9.4.3	3D-VR-Simulatoren . . . . .	316
7.5.1	Informationsorganisation . . . . .	260	9.4.4	Augmented Reality . . . . .	318
7.5.2	Diagrammarten . . . . .	262		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	319
7.5.3	Anwendungsbeispiel . . . . .	264			
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	266			
<b>8</b>	<b>Bewegtbild</b> . . . . .	268	<b>10</b>	<b>Audio</b> . . . . .	320
<b>8.1</b>	<b>Dynamische Bildwechsel</b> . . . . .	269	<b>10.1</b>	<b>Töne</b> . . . . .	321
8.1.1	Visuelle Blende . . . . .	269	10.1.1	Physik der Töne . . . . .	322
8.1.2	Auf- und Abblenden . . . . .	270	10.1.2	Empfindung von Tönen . . . . .	323
8.1.3	Einblendungen . . . . .	271	10.1.3	Raumakustik . . . . .	329
<b>8.2</b>	<b>Film und Video</b> . . . . .	272	<b>10.2</b>	<b>Funktion von Tönen</b> . . . . .	332
8.2.1	Vom Film zum Video . . . . .	272	10.2.1	Sprechtext . . . . .	332
8.2.2	Analoges vs. digitales Video? . . . . .	272	10.2.2	Musik . . . . .	333
8.2.3	Analoge Videotechnik . . . . .	273	10.2.3	Geräusch . . . . .	334
8.2.4	Digitale Videotechnik . . . . .	276	10.2.4	Töne in interaktiven Anwendungen . . . . .	336
<b>8.3</b>	<b>Filmgestaltung</b> . . . . .	280	<b>10.3</b>	<b>Tonaufnahme</b> . . . . .	338
8.3.1	Bewegung . . . . .	280	10.3.1	Konzeptionelle Vorüberlegungen . . . . .	338
8.3.2	Richtung . . . . .	282	10.3.2	Technik . . . . .	342
8.3.3	Beleuchtung . . . . .	283	10.3.3	Soundkarte . . . . .	353
8.3.4	Aufnahmetechniken . . . . .	284	10.3.4	Harddisk-Recording . . . . .	355
<b>8.4</b>	<b>Video-Produktion</b> . . . . .	286	10.3.5	Software für Ton und Bild . . . . .	356
8.4.1	Drehbuch . . . . .	287	<b>10.4</b>	<b>Tonbearbeitung</b> . . . . .	357
8.4.2	Nachbearbeitung und Videoschnitt . . . . .	290	10.4.1	Bearbeitungsschritte . . . . .	357
8.4.3	Video-Ausgabe . . . . .	296	10.4.2	Datenreduktion . . . . .	361
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	299	<b>10.5</b>	<b>Integration und Wiedergabe</b> . . . . .	363
			10.5.1	Tonmischung . . . . .	363
			10.5.2	Anwenderbezug . . . . .	364
<b>9</b>	<b>Animation</b> . . . . .	300	<b>10.6</b>	<b>Ton und Internet</b> . . . . .	365
<b>9.1</b>	<b>Prinzip der Animation</b> . . . . .	300		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	369
9.1.1	Bewegungswahrnehmung . . . . .	300	<b>11</b>	<b>Druck</b> . . . . .	370
9.1.2	Bildraten in der Animation . . . . .	301	<b>11.1</b>	<b>Vom Entwurf zum Druck</b> . . . . .	370
9.1.3	Phasenanimation . . . . .	301	<b>11.2</b>	<b>Vom Scan zum Druck</b> . . . . .	371
9.1.4	Pfadanimation . . . . .	303	11.2.1	Bildvorlage und Ausgabequalität . . . . .	371
<b>9.2</b>	<b>Techniken der Bewegungsanimation</b> . . . . .	304	<b>11.3</b>	<b>Schriftfont im Druck</b> . . . . .	375
9.2.1	Schlüsselbildtechnik . . . . .	304	11.3.1	PostScript-Schrift . . . . .	375
9.2.2	Positions-Interpolation . . . . .	304	11.3.2	TrueType-Schrift . . . . .	376

11.3.3	Font-Probleme . . . . .	376	<b>13</b>	<b>Internet</b> . . . . .	430
<b>11.4.</b>	<b>Farbe im Druck</b> . . . . .	377	<b>13.1</b>	<b>Grundlagen</b> . . . . .	431
11.4.1	Colormanagement . . . . .	377	13.1.1	Definition Internet . . . . .	431
11.4.2	Farbsysteme . . . . .	379	13.1.2	Entstehungsgeschichte . . . . .	431
<b>11.5</b>	<b>Kontrolle des Druckjobs</b> . . . . .	380	13.1.3	Grundprinzip . . . . .	433
<b>11.6</b>	<b>Proofen, Belichten, Bebildern</b> . . . . .	382	<b>13.2</b>	<b>Dienste im Internet</b> . . . . .	435
11.6.1	Der Proof in der Druckvorstufe . . . . .	382	13.2.1	World Wide Web . . . . .	435
11.6.2	Belichten und Bebildern . . . . .	383	13.2.2	E-Mail . . . . .	435
11.6.3	Ausschießen . . . . .	383	13.2.3	Newsgroups . . . . .	438
<b>11.7</b>	<b>Druckverfahren</b> . . . . .	385	13.2.4	Chat . . . . .	439
11.7.1	Einteilung der Druckverfahren . . . . .	385	13.2.5	WebCams und Telefonie . . . . .	444
11.7.2	Hochdruck . . . . .	385	13.2.6	FTP und Telnet . . . . .	446
11.7.3	Flachdruck . . . . .	386	13.2.7	Suchdienste und Agenten . . . . .	447
11.7.4	Tiefdruck . . . . .	387	13.2.8	Mobiles Internet . . . . .	453
11.7.5	Digitaler Druck . . . . .	387	13.2.9	Netiquette . . . . .	455
<b>11.8</b>	<b>Druckmaschinen</b> . . . . .	389	<b>13.3</b>	<b>World Wide Web</b> . . . . .	456
11.8.1	Bogendruckmaschinen . . . . .	389	13.3.1	Definition WWW . . . . .	456
11.8.2	Rollendruckmaschine . . . . .	390	13.3.2	Funktionsweise des WWW . . . . .	456
11.8.3	Drucküberwachung . . . . .	391	<b>13.4</b>	<b>Zugang zum Internet</b> . . . . .	457
<b>11.9</b>	<b>Bedruckstoff, Falzen, Binden</b> . . . . .	393	13.4.1	Hardware . . . . .	457
11.9.1	Bedruckstoff . . . . .	393	13.4.2	Provider . . . . .	461
11.9.2	Falzen . . . . .	397	13.4.3	Software . . . . .	462
11.9.3	Binden . . . . .	398	13.4.4	Sicherheit im Internet . . . . .	463
<b>11.10</b>	<b>Vom Manuskript zum Buch</b> . . . . .	399	13.4.5	Publizieren im WWW . . . . .	465
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	403	<b>13.5</b>	<b>Anwendungen</b> . . . . .	466
<b>12</b>	<b>Multimedia</b> . . . . .	404	13.5.1	Intranet und Extranet . . . . .	466
<b>12.1</b>	<b>Multimediale Anwendungen</b> . . . . .	404	13.5.2	E-Business und E-Commerce . . . . .	467
12.1.1	Informationssysteme . . . . .	405	13.5.3	E-Learning . . . . .	469
12.1.2	Lernsysteme . . . . .	405	13.5.4	E-Collaboration . . . . .	470
12.1.3	Präsentationssysteme . . . . .	406	<b>13.6</b>	<b>Web 2.0</b> . . . . .	471
12.1.4	Unterhaltungssysteme . . . . .	407	13.6.1	Wiki . . . . .	472
<b>12.2</b>	<b>Didaktik und Dramaturgie</b> . . . . .	408	13.6.2	Weblog . . . . .	473
12.2.1	Didaktik . . . . .	408	13.6.3	RSS-Feed . . . . .	474
12.2.2	Dramaturgie . . . . .	411	13.6.4	Webcast . . . . .	475
12.2.3	Montage . . . . .	413	13.6.5	Podcasting . . . . .	476
12.2.4	Umsetzung . . . . .	414	13.6.6	Social Networking . . . . .	477
<b>12.3</b>	<b>Struktur</b> . . . . .	417		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	479
12.3.1	Strukturwahl . . . . .	417	<b>14</b>	<b>Medieninformatik</b> . . . . .	480
12.3.2	Leiter-Metapher . . . . .	418	<b>14.1</b>	<b>Programmieren</b> . . . . .	480
12.3.3	Baum-Metapher . . . . .	418	14.1.1	Klassifizierung der Sprachen . . . . .	480
12.3.4	Netzwerk-Metapher . . . . .	419	14.1.2	Grundprinzipien der Programmierung . . . . .	481
<b>12.4</b>	<b>Interaktionen</b> . . . . .	420	14.1.3	Grundkonzepte der Programmierung . . . . .	485
12.4.1	Dialog- und Benutzerführung . . . . .	421	<b>14.2</b>	<b>Sprache des WWW</b> . . . . .	486
12.4.2	Navigationselemente . . . . .	426	14.2.1	HTML . . . . .	486
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	429	<b>14.3</b>	<b>Skriptsprachen</b> . . . . .	490

14.3.1	Skriptsprachen in Anwendungsprogrammen	490	<b>15.5</b>	<b>Projekt-Durchführung</b>	547
14.3.2	Client Side Scripting	490	15.5.1	Projekt-Steuerung	547
14.3.3	Server Side Scripting	494	15.5.2	Projekt-Controlling	548
<b>14.4</b>	<b>Auszeichnungssprachen</b>	496	<b>15.6</b>	<b>Projekt-Abschluss</b>	550
14.4.1	SGML	497	15.6.1	Abschluss im Hinblick auf den Auftraggeber	550
14.4.2	XML	497	15.6.2	Administrativer Abschluss	550
14.4.3	Postscript	500	15.6.3	Abschlussanalyse	551
14.4.4	PDF	501	15.6.4	Schluss-Meeting	552
<b>14.5</b>	<b>Autorensysteme</b>	502		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	553
14.5.1	Auswahl und Beschreibung	502			
14.5.2	Systementscheidung	505			
<b>14.6</b>	<b>Multimedia im Internet</b>	506			
14.6.1	Streaming-Audio und -Video	506	<b>16.1</b>	<b>Akquisition</b>	554
14.6.2	3D-Visualisierung im Web	507	16.1.1	Phasen-Modell der Projekt-Initiierung	554
<b>14.7</b>	<b>Daten-Management</b>	509	16.1.2	Projekt-Start	556
14.7.1	Cross Media und Single Source Publishing	509	<b>16.2</b>	<b>Präsentation</b>	559
14.7.2	Content Management Systeme	509	16.2.1	Präsentationsziele festlegen	559
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	511	16.2.2	Inhalte aufbereiten	560
			16.2.3	Präsentation gliedern	561
			16.2.4	Grundsätze der Visualisierung	562
			16.2.5	Vielfalt der Bilder	563
			16.2.6	Folien- und Bildschirmgestaltung	564
			<b>16.3</b>	<b>Durchführung der Präsentation</b>	568
			16.3.1	Lampenfieber vor dem Auftritt	568
			16.3.2	Körpersprache während des Vortrages	568
			16.3.3	Wirkungsvoll sprechen	569
			16.3.4	Zuhörer begeistern	570
<b>15</b>	<b>Wirtschaft und Management</b>	514	<b>16.4</b>	<b>Medieneinsatz</b>	571
<b>15.1</b>	<b>Projekt-Entstehung</b>	515	16.4.1	Folienpräsentation am Tageslichtprojektor	571
15.1.1	Auslöser für Projekte	515	16.4.2	Dia- und Videopräsentation	573
15.1.2	Von der Projekt-Idee zur Basis-Entscheidung	517	16.4.3	Flip-Chart, Moderationskarten	574
<b>15.2</b>	<b>Projekt-Definition</b>	518	16.4.4	Computerpräsentation	576
15.2.1	Problemanalyse	518		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	579
15.2.2	Klärung der Projektziele	519			
15.2.3	Evaluierung der Projekt-Idee	520			
15.2.4	Festlegung des Projektrahmens	523			
15.2.5	Start-Freigabe und Auftrag	523			
<b>15.3</b>	<b>Projekt-Start</b>	524			
15.3.1	Ausgangslage	524	<b>17</b>	<b>Medienrecht</b>	580
15.3.2	Zusammenspiel zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer	526	<b>17.1</b>	<b>Überblick über das Medienrecht</b>	581
15.3.3	Organisatorische Vorkehrungen	528	17.1.1	Medienrelevantes Grundlagenrecht	582
15.3.4	Effektive Information und Kommunikation	530	17.1.2	Presserecht	586
15.3.5	Optimale Zusammenarbeit im Team	532	17.1.3	Rundfunkrecht	587
15.3.6	Kick-Off-Meeting	535	17.1.4	Multimedierecht	589
<b>15.4</b>	<b>Projekt-Planung</b>	536	17.1.5	Internationales Medienrecht	590
15.4.1	Anforderungen des Auftraggebers: Lastenheft	536	<b>17.2</b>	<b>Urheberrecht im Fokus</b>	591
15.4.2	Produkt-Planung	536	17.2.1	Praxisbeispiele	591
15.4.3	Planung der Projektabwicklung: Basisplan	539	17.2.2	Bedeutung des Urheberrechts	599
15.4.4	Kostenplanung und Budget	544	17.2.3	Werk als Schutzgegenstand	600
15.4.5	Dokumentation der Projekt-Planung: Pflichtenheft	545	17.2.4	Urheber als Werkschöpfer	603
15.4.6	Pre-Production-Meeting	546	17.2.5	Geschützte Rechte	605

## C Wirtschaft und Management

<b>15</b>	<b>Projektmanagement</b>	514
<b>15.1</b>	<b>Projekt-Entstehung</b>	515
15.1.1	Auslöser für Projekte	515
15.1.2	Von der Projekt-Idee zur Basis-Entscheidung	517
<b>15.2</b>	<b>Projekt-Definition</b>	518
15.2.1	Problemanalyse	518
15.2.2	Klärung der Projektziele	519
15.2.3	Evaluierung der Projekt-Idee	520
15.2.4	Festlegung des Projektrahmens	523
15.2.5	Start-Freigabe und Auftrag	523
<b>15.3</b>	<b>Projekt-Start</b>	524
15.3.1	Ausgangslage	524
15.3.2	Zusammenspiel zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer	526
15.3.3	Organisatorische Vorkehrungen	528
15.3.4	Effektive Information und Kommunikation	530
15.3.5	Optimale Zusammenarbeit im Team	532
15.3.6	Kick-Off-Meeting	535
<b>15.4</b>	<b>Projekt-Planung</b>	536
15.4.1	Anforderungen des Auftraggebers: Lastenheft	536
15.4.2	Produkt-Planung	536
15.4.3	Planung der Projektabwicklung: Basisplan	539
15.4.4	Kostenplanung und Budget	544
15.4.5	Dokumentation der Projekt-Planung: Pflichtenheft	545
15.4.6	Pre-Production-Meeting	546

## D Medienrecht

<b>17</b>	<b>Medienrecht</b>	580
<b>17.1</b>	<b>Überblick über das Medienrecht</b>	581
17.1.1	Medienrelevantes Grundlagenrecht	582
17.1.2	Presserecht	586
17.1.3	Rundfunkrecht	587
17.1.4	Multimedierecht	589
17.1.5	Internationales Medienrecht	590
<b>17.2</b>	<b>Urheberrecht im Fokus</b>	591
17.2.1	Praxisbeispiele	591
17.2.2	Bedeutung des Urheberrechts	599
17.2.3	Werk als Schutzgegenstand	600
17.2.4	Urheber als Werkschöpfer	603
17.2.5	Geschützte Rechte	605

17.2.6	Einräumung von Nutzungsrechten . . . . .	606	19.7	<b>Gestaltungsaspekte in der Produktentwicklung</b> . . . . .	687
17.2.7	Verwertungspraxis . . . . .	607	19.7.1	Phasen der Produktgestaltung . . . . .	687
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	611	19.7.2	Produktbeispiele . . . . .	689
<b>18</b>	<b>Kalkulation</b> . . . . .	612		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	692
<b>18.1</b>	<b>Typische Kosten von Medienprodukten</b> . .	613	<b>20</b>	<b>Marketing</b> . . . . .	694
18.1.1	Herstellungskosten . . . . .	613	<b>20.1</b>	<b>Marketing-Instrumentarium</b> . . . . .	694
18.1.2	Einsatzkosten . . . . .	614	20.1.1	Definition Marketing . . . . .	694
<b>18.2</b>	<b>Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation</b> . . .	615	20.1.2	Produktpolitik . . . . .	695
18.2.1	Das Drehbuch – die Grundlage der Kalkulation	615	20.1.3	Präsenzpolitik . . . . .	697
18.2.2	Ablauf der Kalkulation . . . . .	616	20.1.4	Profilpolitik . . . . .	698
<b>18.3</b>	<b>Kalkulationsbeispiele</b> . . . . .	618	20.1.5	Unterschiedliche Medienprodukte – anderes Marketing . . . . .	699
18.3.1	Beispiel Film-Kalkulation . . . . .	618	<b>20.2</b>	<b>Medienprodukte als Publikation</b> . . . . .	700
<b>18.4</b>	<b>Beispiel Multimedia-Kalkulation</b> . . . . .	628	20.2.1	Marketing-Mix bei Medienunternehmen . . . . .	700
18.4.1	Beispiel Buch-Kalkulation . . . . .	631	20.2.2	Vermarktung von Trägermedien . . . . .	702
18.4.2	Kalkulation einer Drucksache . . . . .	633	20.2.3	Vermarktung elektronisch verbreiteter Inhalte	703
18.4.3	Kalkulation eines Video-/ Computerspiels .	635	<b>20.3</b>	<b>Medienprodukte in der Unternehmenskommunikation</b> . . . . .	705
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	637	20.3.1	Übersicht . . . . .	705
<b>19</b>	<b>Medienproduktion</b> . . . . .	638	20.3.2	Medienprodukte in Management, Beschaffung und Produktion . . . . .	706
<b>19.1</b>	<b>Medialer Produktionsprozess im Überblick</b>	638	20.3.3	Medienprodukte im Produkt- und Absatzbereich . . . . .	707
<b>19.2</b>	<b>Beispiel Tageszeitung</b> . . . . .	640	<b>20.4</b>	<b>Im Fokus: Werbung</b> . . . . .	709
19.2.1	Daten und Fakten . . . . .	640	20.4.1	Rolle und Bedeutung der Werbung . . . . .	709
19.2.2	Herstellungsvorgang . . . . .	641	20.4.2	Werbemittel . . . . .	714
19.2.3	Von der Meldung zum Artikel . . . . .	642	20.4.3	Werbeträger . . . . .	720
19.2.4	Druckprozess . . . . .	644	20.4.4	Werbeerfolgskontrolle . . . . .	722
19.2.5	Beispiel Newsroom . . . . .	645		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	723
<b>19.3</b>	<b>Buch-Produktion</b> . . . . .	648			
19.3.1	Buch-Wertschöpfungsprozess im Überblick	648			
19.3.2	Produkterstellung durch den Verlag . . . . .	648			
<b>19.4</b>	<b>Produktion von Radiosendungen</b> . . . . .	650			
19.4.1	Radio-Workflow im Überblick . . . . .	650			
19.4.2	Radio-Team . . . . .	651			
19.4.3	Programmplanung . . . . .	653			
19.4.4	Integration vorproduzierter Sendungselemente	656			
19.4.5	Sendeabwicklung . . . . .	658			
<b>19.5</b>	<b>Film- und Fernsehproduktion</b> . . . . .	660			
19.5.1	Phasen einer Filmproduktion im Überblick	660			
19.5.2	Pre-Production . . . . .	661			
19.5.3	Produktion . . . . .	662			
19.5.4	Post-Production . . . . .	664			
<b>19.6</b>	<b>Multimedia-Produktion</b> . . . . .	666			
19.6.1	Projektbeteiligte . . . . .	666			
19.6.2	Konzeption . . . . .	672			
19.6.3	Realisierung . . . . .	681			
19.6.4	Einführung . . . . .	685			